

Almanach

Ablenkung → s. *Konzentration stören*
Ahnen rufen → s. *Willen rufen*
 Alle Zeit der Welt Tel/Emp
 $10 + n^2 + 2*r + \Delta$, IP, a, +, Gsp
 Amnesie heilen Kon/hyp
 $10 + n$, m, p, +, Gsp
Angst → s. *Gedanken/Gefühl eingeben*
 Anomalie richten Sel/Reg, Reg/Wund
 $20 + 2*n^2$, 1/2h, p, +, Gsp
 Antihypnose Kon/hyp
 $16 + 3*n$, m, p, +, Wkr
 Antimagiesphäre Mus/Vers
 $12 + r^2 + w^2$, IP, a, -, Dim
 Artefakt aufladen Mus/Sub
 $5 + n/3$, R, f, -, Wkr
 Artefakt verstehen Mus/Vers
 25 , R, p, -, Wkr
 Artefakt vorbereiten Mus/Sub
 $25 - t^2 + n/10 + 3*u$, R, f, -, Wkr
Artefakt zerstören → s. *Subroutine löschen*
 Atomkerne umwandeln Mat/Wan
 $18 + p + n^2$, 10m, p, -, Gsp
 Attribut erhöhen Sel/Anp, Nat/Verw
 $12 + 3*n$, R, a, +, Gsp
Augenfarbe ändern → s. *Aussehen ändern*
 Auflösung Des/Zer
 $30 + r^2 + w^2$, R, a, +, Gsp
 Aushorchen Kon/Hyp
 $18 + t^2$, m, a, +, Gsp
 Aussehen ändern Sel/Anp, Nat/Verw
 $15 + n$, m, a, +, Gsp
 Austreibung Bew/Port, Ele/Dir, Esz/Gei+Bin
 n , 1/2h, p, +, Dim
 Auswirkungen heilen Sel/Reg, Reg/Ein
 $14 + t^2 + 2*r + \Delta$, m, p, +, Gsp
 Auszehrung heilen Sel/Reg, Reg/ein
 $15 + n + 2*r$, m, p, +, Gsp
 Bann brechen Kon/Hyp, Mus/Flu,
 Nat/Verw, Reg/Ein, Esz/Bin
 $5 + n$, m, p, -, Wkr
 Bannkreis Esz/Bin
 $25 - n$, m, p, +, Dim
 Beeinflussen Kon/Hyp
 24 , R, a, +, Gsp
 Befehle erteilen Kon/Beh
 $15 + 3*n + \Delta$, IP, p, +, Fok
 Beobachter Mus/Sub, Wah/Mik
 $6 + r^2 + \Delta$, IP, a, -, Wkr
 Bereich erkennen Wah/Mik
 18 , IP, p, -, Wkr
Beruhigen → s. *Gedanken/Gefühl eingeben*
 Beschleunigen Sel/Bew, Bew/Kin
 $10 + 2*n$, IP, a, +, Gsp

Beschwören Ele/Dir, Bew/Port
 $20 + n$ (°), 1/2h, f, +, Dim
 Bild-Illusion → s. *Illusion*
 Bleiche Des/Ang
 $12 + n^2$, R, p, -, Gsp
Blei zu Gold → s. *Atomkerne umwandeln*
 Blenden Tel/Hal, Des/Imp
 $12 + w^2$, IP, p, +, Fok
 Blindheit → s. *Blenden*
 Blitz Nat/Welt
 $12 + 3*n^2$, IP, p, -, Fok
Blitzdingen → s. *Erinnerung löschen*
 Blutung stillen Sel/Reg, Reg/wund
 $17 + \Delta$, R, p, +, Gsp
Blutverlust heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Buchlesezauber Mus/Vers
 $16 + n^2 + \Delta$, R, p, -, Gsp
Dämon beschwören □ s. *Beschwören*
Dämon rufen → s. *Willen rufen*
Dämon unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
Dämonen austreiben → s. *Austreibung*
Dämonen bannen □ s. *Austreibung*
 Dämonen erkennen Wah/Mes
 $18 + r^2$, IP, p, +, Dim
 Dämpfungsfeld Bew/Feld
 $24 + n^2$, IP, a, -, Gsp
 Diagnose Reg/Ein, Sel/Gei,
 Wah/Mik, Mus/Vers
 $15 + n + 2*r$, IP, a, -, Gsp
 Dichte verändern Mat/Wan
 $12 + 2*e + n^2$, R, a, -, Gsp
 Dimensionen falten Bew/Port
 40 , W, p, -, Dim
Donner → s. *Knall*
Duftwolke → s. *Olfaktorische Illusion*
 Dunkelheit Ele/Käl
 $6 + 2*u + 2*n^2$, IP, a, -, Gsp
Durst heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Ebene wechseln Esz/Gei
 $25 + n^2$, m, p, +, Dim
Eisfläche → s. *Oberfläche ändern*
 Eisstrahl Ele/Käl
 $15 + w^2$, IP, p, +, Fok
 Elektromagnetischer Puls Des/Imp
 $16 + r^2 + w^2$, IP, p, -, Fok
 Elektronik reparieren / verändern Mat/Wan
 $18 + n^2$, R, a, -, Gsp
 Elektronik steuern Wah/Mik
 14 , IP, a, -, Gsp
 Elektronik zerstören Des/Ang
 $10 + w^2 + r$, IP, p, -, Fok
 Elektronische Kommunikation Bew/Feld
 $20 + 2*n$, IP, a, -, Gsp
 Element sammeln Ele/Dir
 $13 + r + \Delta$, m, p, -, Gsp
Elementar bannen → s. *Austreibung*

Elementar beschwören □ s. *Beschwören*
Elementar rufen → s. *Willen rufen*
Elementar unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
 Elemente mischen Ele/Dir
 $14 + m^3$, R, a, -, Gsp
 Energie absaugen Ele/Käl
 $14 + e$, R, p, -, Gsp
 Energie aufladen Ele/Hit
 $14 + e$, R, p, -, Gsp
 Entgraten Des/Ang
 $12 + n^2$, IP, p, -, Fok
 Erdbeben Nat/Welt
 $12 + 3*n^2$, R, p, -, Fok
 Erinnerung kopieren Kon/Tau
 $22 + t^2 + \Delta$, R, p, +, Wkr
 Erinnerung löschen Kon/Tau
 $19 + t^2$, IP, p, #, Fok
Erschöpfung heilen → s. *Auszehrung heilen*
 Erschöpfung lindern Sel/Reg, Reg/Ein
 $5 + n + 2*r$, m, p, +, Gsp
 Erstarren Ele/Käl+Über
 $16 + 3*e + 20*m^3$, IP, a, -, Gsp
 Fäulnis Des/Zer
 $18 + w^2$, IP, a, +, Gsp
Farbe verblassen lassen → s. *Bleiche*
 Fertigkeit kopieren Kon/Tau
 $15 + n^2/2$, IP, a, +, Gsp
 Fertigkeit löschen Kon/Tau
 $12 + 2*n + t^2 + \Delta$, R, f, #, Wkr
 Feuerball Ele/Hit
 $17 + w^2 + r^2$, IP, p, +, Gsp
Feuerfläche → s. *Oberfläche ändern*
 Fieber Des/Err
 $12 + n^2$, IP, p, +, Fok
 Flammenstrahl Ele/Hit
 $15 + w^2$, IP, p, +, Fok
 Fliegen Sel/Bew, Bew/Kin
 $17 + p/5$, IP, a, +, Wkr
 Flimmern Mat/Tra, Sel/Bew, Bew/Port
 $15 + n^2$, m, a, +, Dim
Fluch aufheben → s. *Bann brechen*
 Formen erkennen Wah/Mak
 $13 + n + \Delta$, IP, a, -, Gsp
 Fremder Arm Kon/Tau
 $18 + \Delta$, IP, a, +, Gsp
 Frostball Ele/Käl
 $17 + w^2 + r^2$, IP, p, +, Gsp
Fruchtbarkeit → s. *Unfruchtbarkeit*
 Gedächtnis ändern Kon/Hyp
 $24 + t^2$, 10m, p, +, Wkr
 Gedanken abschirmen Sel/Gei, Tel/Kom
 $14 + n + u^2$, m, a, +, Gsp
 Gedanken / Gefühl eingeben Tel/Emp
 $13 + n + \Delta$, IP, p, +, Fok
 Gedanken lesen Tel/Kom
 $14 + n^2$, IP, a, +, Gsp

Gedanken senden Tel/Kom
 $10 + \Delta$, IP, a, +, Gsp°
 Gedankenverbindung Tel/Kom
 $15 + n^2$, IP, a, +, Gsp
Gefühl eingeben → s. *Gedanken eingeben*
 Gefühle senden Tel/Emp
 6 , IP, a, +, Fok
 Gefühle spüren Tel/Emp
 $8 + n + \Delta$, IP, a, +, Gsp
 Gefühle unterdrücken Tel/Emp
 $13 + n$, IP, a, +, Gsp
Gegend finden → s. *Lokalisieren*
Gegenhypnose → s. *Bann brechen*
Geist unterwerfen → s. *Willen unterwerfen*
Geister austreiben → s. *Austreibung*
Geister bannen → s. *Austreibung*
 Geister beschwören Nat/Welt, Esz/Gei
 $10 + n$, 10m, f, +, Wkr
Geister rufen → s. *Willen rufen*
 Geister sehen Wah/Mes
 16 , IP, a, -, Dim
Geräusch-Illusion → s. *Illusion*
Geruch erzeugen → s. *Illusion*
 Geschlecht wechseln Sel/Anp, Nat/Verw
 17 , m, a, +, Gsp
Geschicklichkeit erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Geschmack erzeugen → s. *Illusion*
Gesicht verändern → s. *Aussehen verändern*
Gestaltwandel → s. *Verwandeln*
 Gift erkennen Sel/Reg, Wah/Mik, Reg/Gift
Gift heilen → s. *Auszehrung heilen*
Gift hemmen → s. *Körper stabilisieren*
 Gift neutralisieren Sel/Reg, Reg/Gift
 $15 + n^2 + t^2 + 2*r$, R, p, +, Gsp
 Glück Sel/Gei, Mus/Flu
 $12 + 3*n^2$, IP, f, +, Fok
Golem bannen → s. *Subroutine löschen*
Golem schaffen → s. *Objekt beleben*
 Gravitationsfeld Bew/Feld
 $18 + n^2 + r$, IP, a, -, Gsp
 Grundumsatz ändern Sel/Gei, Mus/Flu
 $8 + n^2$, IP, f, +, Fok
Haarfarbe ändern → s. *Aussehen verändern*
 Haarwuchs Sel/Gei, Mus/Flu
 $12 + n + 10*m^2$, IP, f, +, Fok
 Handlungen beherrschen Kon/Beh
 $24 + \Delta$, IP, a, +, Gsp
Handlungen bestimmen → s. *Hypnotisieren*
Hautfarbe ändern → s. *Aussehen verändern*
 Hellsicht / Hellhören Tel/Kom, Wah/Mak
 $14 + \Delta$, IP, a, -°, Gsp°
 Herzflimmern Des/Err
 $10 + n^2$, IP, a, +, Gsp
Hilferuf → s. *Gefühle senden*

Hitzeschild Ele/Hit
 $10 + n^2/2$, IP, a, +, Gsp
Hunger heilen → s. *Auszehrung heilen*
Hohen Dämon beschwören → s. *Beschwören*
Hohen Elementar beschwören → s. *Beschwören*
 Hypnose erkennen Kon/Hyp
 $15 + 2*n$, m, p, #, Wkr
 Hypnotisieren Kon/Hyp
 $24 + n^2$, 10m, p, +, Wkr
 Illusion Tel/Hal, Bew/Teil
 $5 + 2*n + \Delta$, IP, a°, +°, Gsp
 Impression Wah/Mes
 $12 + \Delta$, IP, p, -, Fok
In die Vergangenheit reisen → s. *Zeitreise*
In die Zukunft reisen → s. *Zeitreise*
Infektion aufhalten → s. *Körper stabilisieren*
Infektion heilen → s. *Gift neutralisieren*
Infrarotsicht → s. *Zusätzlicher Sinn*
 Inkarnation senden Tel/Kom
 $11 + n^2$, m, p, +, Gsp
Ionisationspunkt verringern → s. *Licht*
 Kälteschild Ele/Käl
 $10 + n^2/2$, IP, a, +, Gsp
 Klauenhände Sel/Anp, Nat/Verw
 $16 + \Delta$, IP, a, +, Gsp
 Klebehände Sel/Anp, Nat/Verw
 17 , IP, a, +, Gsp
 Kletterhilfe Mat/For
 $15 + n^2$, R, p, -, Gsp
 Knall Nat/Welt, Tel/Hal, Des/Imp
 $12 + w^2$, IP, p, +, Fok
 Körper stabilisieren Sel/Reg, Reg/Gift
 $17 + n + 2*r$, R, a, +, Gsp
 Körper tauschen Kon/Tau
 20 , 1/2h, f, #, Wkr
 Kondensieren Ele/Über
 $16 + 3*e + 2*m^3$, IP, a, -, Gsp
Konstitution erhöhen → s. *Attribut erhöhen*
Kontrolle brechen → s. *Bann brechen*
 Konzentration stören Bew/Kin, Des/Imp,
 Tel/Emp, Kon/Beh
 $12 + n^2 + \Delta$, IP, p, +, Fok
 Kraft übertragen Esz/Bin
 $10 + n^2/2$, IP, f, +, Wkr
 Krampf Des/Err
 $12 + n^2$, IP, p, +, Fok
 Krankheit heilen Sel/Reg, Reg/Gift
 $30 + 2*n^2$, 17h, p, +, Gsp
Krankheit hemmen → s. *Körper stabilisieren*
 Lähmen Bew/Kin, Des/Ang, Kon/Beh
 $27 + \Delta$, IP, a,
 Leben spüren Wah/Mes
 14 , IP, a, -, Gsp
Lebewesen durchleuchten → s. *Diagnose*
 Levitation Bew/Kin
 $12 + p/10 + \Delta$, IP, a, +, Gsp

Licht	Bew/Feld, Nat/Leb+Welt, Mat/Wan, Ele/Hit+Über 6 + 2*u + 2*n ² , IP°, a, -, Gsp	Objekt kopieren	Mat/Tra 15 + 2*e + n ² , m, p°, -, Gsp°	Schockwelle	Des/Imp 23 + w ² + Δ, IP, p, +, Fok	Tote wiedererwecken	Reg/Ein, Esz/Bin 18 + t ² , m, p, #, Dim	Wind erzeugen	→ s. Strömung erzeugen
Liebeszauber	Kon/Hyp, Tel/Emp 28 + Δ, ½h, p, +, Wkr°	Objekt reparieren	Esz/Zeit, Mat/Tra 15 + t ² + 5*r ² , IP, p, -, Dim	Schrift verstehen	Mus/Vers 12 + 2*n ² , IP, a, -, Gsp	Überlagerung	Sel/Bew, Bew/Port 14 + r ² + Δ, IP, p, +, Fok°	Wind rufen	Nat/Umw 10 + n ² , R, a, -, Gsp
Lokalisieren	Wah/Mak 10, IP, p, -, Fok	<i>Objekt schmelzen</i>	→ s. Verflüssigen	<i>Schutzschild</i>	→ s. Objekt ablenken	Übernehmen	Kon/Tau 30, IP, a, #, Gsp	<i>Wolke erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen
Lupe	Wah/Mik 10 + 2*e, IP, a, -, Gsp	<i>Objekt vergrößern</i>	→ s. Masse verändern	<i>Schweben</i>	→ s. Levitation	Unfruchtbarkeit	Sel/Gei, Mus/Flu 18 + n ² , m, f, +, Fok	Zauberabwehr	Mus/Sub 10 + n/2, IP, p, -, Fok
Magie erkennen	Wah/Mes 18, IP, a, -, Gsp	<i>Objekt verkleinern</i>	→ s. Masse verändern	<i>Schutzsphäre</i>	→ s. Dämpfungsfeld	Unsichtbarkeit	Bew/Teil 18 + r ² + Δ, R, a, -, Gsp	<i>Zauber bannen</i>	→ s. Subroutine löschen
Magische Hand	Bew/Kin 14 + n + Δ, IP, a, -, Gsp	Objekt verschwinden lassen	Mat/Tra 18 + 2*e, IP, a, -, Dim	<i>Seele binden</i>	→ s. Objekt beleben	Verankerung lösen	→ s. Subroutine löschen	<i>Zauberreflexion</i>	Mus/Sub 10 + n, IP, p, +, Fok
Magnetfeld	Bew/Feld 15 + e + Δ, IP, a, -, Gsp	Objekt verstärken	Mat/Wan 16 + n, IP, p, -, Gsp	Seelenreise	Sel/Gei, Wah/Mak, Esz/Gei 20, 10m, a, -, Dim	Verbergen	Esz/Gei 12 + Δ, m, a, -, Gsp	<i>Zauber verankern</i>	Mus/Sub 5 + n/3, R, f, -, Wkr
Manifestieren	Des/Ang 5 + n/3, IP, p, +, Dim	Objekt zerschlagen	Mat/For 10 + w ² , IP, p, -, Fok	<i>Siedepunkt erhöhen</i>	→ s. Kondensieren	Verbrennungen heilen	Sel/Reg, Reg/Wund 15 + 2*n + 2*r, m, p, +, Gsp	Zeitgefühl	Esz/Zeit, Wah/Mes 14, IP, a, -, Gsp
<i>Marionette schaffen</i>	→ s. Objekt beleben	Objekte ablenken	Ele/Dir, Des/Imp, Bew/Kin 16 + r2 + n ² + 2*e + Δ°, IP, a, -, Gsp	<i>Siedepunkt verringern</i>	→ s. Verdampfen	Verdampfen	Ele/Über 16 + 2*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp	Zeitreise	Sel/Gei, Esz/Zeit 25 + t ² + n ² , ½h, p, +, Dim
Markieren	Mus/Sub 8, IP, f, -, Wkr	Objekte schleudern	Bew/Kin, Ele/Dir, Des/Imp 15 + n ² + p, IP, a, -, Fok	Sinn erhöhen	Sel/Anp, Wah/Mes 8 + 2*n, IP, a, +, Gsp	Verflüssigen	Ele/Über 16 + 2*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp	Zeit verlangsamen	Esz/Zeit 17 + n ² + r ² , IP, a, +, Gsp
Maschine überhitzen	Des/Err 10 + n ² + 2*e, IP, p, -, Fok	<i>Olfaktorische Illusion</i>	→ s. Illusion	Sprache verstehen	Mus/Vers 12 + 2*n ² , a, -, Gsp	Vergangenheit sehen	→ s. Zukunft sehen	<i>Zombie bannen</i>	→ s. Subroutine löschen
Masse verändern	Mat/Tra 17 + 2*e + n ² , R, a, -, Dim	<i>Ort finden</i>	→ s. Lokalisieren	<i>Spruch verstehen</i>	→ s. Artefakt verstehen	Vergrößerung	→ s. Zoom oder Lupe	<i>Zombie schaffen</i>	→ s. Objekt beleben
Maßgefühl	Wah/Mik 14, IP, a, -, Gsp	Panik	Des/Err 18 + n ² , IP, a, +, Gsp	<i>Sprungpunkt erhöhen</i>	→ s. Supraleitung	Verlangsamten	Bew/Kin 12 + n/2, IP, a, +, Gsp	Zoom	Wah/Mak 15 + n, IP, a, -, Gsp
Materialermüdung	Des/Zer 14 + w ² , IP, p, -, Fok	<i>Pech</i>	→ s. Glück	<i>Sprungpunkt verringern</i>	→ s. Supraleiter zerstören	Verletzen	Des/Zer 16 + w ² , IP, p, +, Fok	Zukunft sehen	Esz/Zeit 26 + t ² + Δ, m, a, -, Dim
Materievolumen erzeugen	Mat/Tra 15 + e + d/2 + 20*m ³ , IP, a, -, Dim	<i>Person beschwören</i>	→ s. Beschwören	<i>Staubwolke erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen	Verstand stabilisieren	Reg/Ein, Esz/Bin 15 + n ² , m, p, #, Wkr	Zusätzlicher Sinn	Sel/Gei, Wah/Mes 15 + 2*n, IP, a, -, Gsp
Materiewalze	Mat/For 13 + w ² + 4*m + n/3 + Δ, IP, p, -, Fok	<i>Person finden</i>	→ s. Lokalisieren	<i>Stärkeerhöhen</i>	→ s. Attribut erhöhen	Verwandeln	Sel/Anp, Nat/Verw 18 + 2*e + 2*r + Δ, m, a, +, Gsp		
Materiewerfer	Mat/Tra 25 + w ² , IP, f, +, Fok	<i>Person partiell beschwören</i>	→ s. Beschwören	Stille	Sel/Bew, Bew/Feld 10 + r ² + n/2, IP, a, -, Gsp	Vision	→ s. Zukunft sehen		
Mikrofinger	Bew/Kin 15 + 2*e, IP, a, -, Gsp	Pflanzenkontrolle	Nat/Leb 12 + r/3 + n, IP, a, -, Gsp	Strömung erzeugen	Ele/Dir 15 + w ² , IP, a, -, Gsp	Waffe schärfen	Mat/For 12 + n ² , IP, p, -, Fok		
Mit Bäumen reden	Nat/Leb 11, m, a, -, Gsp	Pflanzenwachstum	Nat/Leb 10 + r + n ² + e, R, a, -, Gsp	Strömung steuern	Nat/Welt 18 - e + n, m, a, -, Gsp	Waffe stumpf machen	→ s. Entgraten		
Monsterwelle	Nat/Welt 12 + 3*e ² , m, p, -, Fok	<i>Physischen Widerstand erzeugen</i>	→ s. Wand	Stupsen	→ s. Konzentration stören	Wahrscheinlichkeit verändern	Mus/Flu, Esz/Zeit 18 + e, IP, p, -, Fok		
<i>Morsche Knochen, schlaffes Fleisch</i>	→ s. Fäulnis	Portal	Bew/Port 30 + r ² + Δ, 10m, f, -, Gsp	Subroutine löschen	Mus/Sub, Esz/Bin 5 + n, m°, p, -, Wkr	Wahrsagen	→ s. Zukunft sehen		
<i>Naturgeist beschwören</i>	→ s. Geister beschwören	Quetschungen heilen	Sel/Reg, Reg/Wund 12 + n + 2*r, m, p, +, Gsp	Sucherauge	→ s. Hellsicht	Wand	Bew/Feld 9 + e + r, IP, a, -, Gsp		
<i>Naturgeist rufen</i>	→ s. Willen rufen	Ramme	Bew/Feld 18 + w ² , IP, p, +, Fok	Supraleiter zerstören	Ele/Über 20, IP, p, -, Fok	Warzen	Mus/Flu 10, IP, f, +, Fok		
Oberfläche ändern	Ele/Hit+Käl+Über, Sel/Bew, Bew/Teil 10 + 2*m ² , IP, a, -, Gsp	Raumgefühl	Wah/Mak 14, IP, a, -, Gsp	Supraleitung	Ele/Über 16 + 3*e + 20*m ³ , IP, a, -, Gsp	Wasserattem	Sel/Anp, Nat/Verw 16, R, a, +, Gsp		
Objekt beleben	Esz/Gei, Mus/Sub 15 + n, m, f, °, Wkr	Realitätsveränderung	Esz/Zeit 18 + t ² , IP, p, -, Dim	Tast-Illusion	→ s. Wand oder Illusion	Wasserfläche	→ s. Oberfläche ändern		
<i>Objekt entzünden</i>	→ s. Objekt schmelzen	Realitätsverlust	Tel/Hal 30, IP, a, +, Gsp	Taubheit	→ s. Knall oder Watte	Wasser zu Wein	→ s. Atomkerne umwandeln		
Objekt entzünden	Ele/Hit 15 + n ² , IP, p, -, Fok	<i>Ruck</i>	→ s. Konzentration stören	Teleportation	→ s. Überlagerung	Watte	Tel/Hal, Des/Ang 10 + w ² , IP, a, +, Gsp		
<i>Objekt erstarren oder löschen</i>	→ s. Erstarren	<i>Rückverwandlung</i>	→ s. Bann brechen	Temperatur erhöhen	Ele/Hit 10 + r + n, R, a, -, Gsp	Weg verkürzen	Sel/Bew, Bew/Port 15 + n ² + r ² , IP, a, -, Dim		
<i>Objekt finden</i>	→ s. Lokalisieren	Rüstungsschutz	Mat/Wan, Sel/Anp, Nat/Verw 10 + n ² /2, IP, a, +, Gsp	Temperatur senken	Ele/Käl 10 + r + n, R, a, -, Gsp	Wetterkontrolle	Nat/Umw 14 + 2*n ² , m, a, -, Gsp		
Objekt herbei zaubern	Mat/Tra 10 + 2*e + n ² , IP, a, -, Dim	<i>Schaum erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen	Textur ändern	→ s. Oberfläche ändern	Willen rufen	Esz/Gei, Tel/Kom 14 + n + 2*t, IP, f, +, Dim		
		<i>Schlamm erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen	Tiere rufen	Nat/leb 12, IP, p, +, Fok	Willen spüren	Wah/Mes, Tel/Emp 16, IP, a, -, Wkr		
		<i>Schmelzpunkt erhöhen</i>	→ s. Erstarren	Tierfreundschaft	Nat/Leb 22 + Δ, 10m, p°, +, Gsp	Willen unterwerfen	Kon/Beh 20 + n, R, f, +, Dim		
		<i>Schmelzpunkt verringern</i>	→ s. Verflüssigen	Tiergestalt	→ s. Verwandeln				
		Schmerzen	Des/Zer 15 + n ² , IP, a, +, Gsp	Tierkontrolle	Kon/Beh, Nat/Leb 19 + 2*e + Δ, IP, a, +, Gsp				
		Schnittwunden heilen	Sel/Reg, Reg/Wund 10 + n/2 + 2*r, m, p, +, Gsp	Tiersprache	Mus/Vers, Sel/Gei, Nat/Leb 14 + 3*n, IP, a, -, Gsp				
		Schockstrahl	Des/Imp 13 + w ² , IP, p, +, Fok	<i>Tote beschwören</i>	→ s. Geister beschwören				